STAR WARS

AL FILO DEL IMPERIO

MANUAL NO-OFICIAL PARA EL JUEGO DE ROL

LEONERA DE ESPECIES



COMPATIBLE CON EL JUEGO DE ROL DE STAR WARS
LA ERA DE LA REBELIÓN.



CRÉDITOS

COORDINACIÓN

Jonathan "Donovan Morningfire" Stevens,
y Ben "Cyril" Erickson.

AUTORES

"Gallandro", "Profgoldfinch" y "AFrede" cortesia
del foro Edge of Empire Beta de Fantasy Flight Games,
"Mouthymerc" y Audun "Jegergryte" Løvlie.

DISEÑO GRÁFICO

Inspirado por y basado en la obra de EDGE Studio,
David Ardilla, and Chris Beck,
adaptado por Audun "Jegergryte" Løvlie.

MAQUETACIÓN

Audun "Jegergryte" Løvlie.

AGRADECIMIENTOS

Yepesnopes del foro Al Filo del Imperio de
EDGE Entertainment por facilitar las nuevas especies.

REVISIÓN EDICIÓN ESPAÑOLA

ContableEnorme del foro Al Filo del Imperio de
EDGE Entertainment.

TRADUCCIÓN Y MAQUETACCIÓN VERSION ESPAÑOLA

Carlos "Malky" Cabrero.

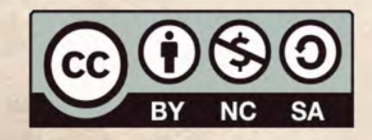
AVISO LEGAL

ILUSTRACCIONES INTERIORES

echostain.deviantart.com: Cathar

El resto de las imágenes utilizadas en este documento son cortesía de Wookieepedia. Las imágenes utilizadas en este documento son propiedad de sus correspondientes autores y no se pretende violar ninguno de sus derechos ni se debe inferir el permiso para volver a utilizar este tipo de imágenes.

Kalman Andrasofszky: Defel.
Arnie Jorgensen: Dashade.
Raven Mimura: Arcona y Arkaniano.
William O'Connor: Barabel, Bith, Cereano, Dug, Gamorreanos, Givin, Jawa, Nautolan, Noghri, Quarren, Shistavanen y Whiphid.
Brian Rood: Fallen.
Joe Corroney: Nagai y Zeltron.
Harvey Tolibao: Engendrado.
Chris Trevans: Besalisko, Caamasi, Chadra-Fan, Chevin, Clawdite, Dresseliano, Gotal, Kubaz, Neimoidiano, Nikto, Ortolano, Ryn y Togruta.
Sam Wood: Farghul, Herglic, Sluissi y Squib.
Fantasy Flight Games: Aqualish, Chiss, Klatooniano, Toydoriano y Weequay.



Basado en un trabajo publicado en http://gsa.thegamernation.org
Disponible en http://archive.org y http://www.slideshare.net
Versión de este PDF: v1.4/Julio 2014

CONTENIDO

AQUALISH



CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 8 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los aquialish respiran bajo el agua. Además, empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Subespecies:** El jugador que elija elección de jugar con un aqualish debe elegir una de las siguientes subespecies.
  - **Aquala:** Un aquala comienza el juego con un rango en Aguante. Además, el aquala puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales húmedas o frías.
  - **Ualaq:** Los ualaq comienzan el juego con un rango en Supervivencia o Percepción. Además, el ualaq podrá eliminar ■ impuesto por la oscuridad del entorno, pero sufre ■ en todas las pruebas de Percepción en entornos con mucha luz.
  - **Quara:** Un quara comienza el juego con un rango en Atletismo o Coacción. Además, los quara podrán eliminar ■ cuando rastreen cualquier cosa en un ambiente natural.

ARCONA



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 9 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Garras:** Cuando un arcona efectua tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.

Adicto a la Sal

En los anteriores juegos de rol de StarWars, el Arcona se le cargaba con una serie de mecánismos con la intención de reflejar la alta probabilidad de convertirse en adicto a la sal.
Con este nuevo sistema, se puede tener un enfoque más basado en la narración, no hay necesidad de una regulación específica para la adicción a la sal. Si un jugador quiere tener un PJ Arcona con adicción a la sal, entonces la Obligación-Adicción ya cubre bastante bien ese aspecto de un personaje de este tipo.

ARKANIANO







- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los arkanianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Elite Intelectual:** Los arkanianos añaden ■ a todas las tiradas de Habilidades de Conocimientos.

ENGENDRADO(*)



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 110 PE
- **Capacidades especiales:** Los engendrados empiezan con 1 rango de entrenamiento en dos habilidades profesionales distintas de su elección. (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 enestas habilidades durante la creación del personaje).
- **Decidido:** Los engendrados –siempre y cuando sea su turno– pueden elegir sufrir 1 de Tensión para poder añadir ■ a una tirada basada sólo en Fortaleza o Agilidad, una vez por turno.

**NdT: Tambien conocido como Retoño Arkaniano*

BARABEL



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los barabel empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Garras:** Cuando un barabel efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.
- **Radiorresistencia:** Los barabel añaden ■ a todas las tiradas de Aguante por radiación.
- **Resistencia al Shock:** Los barabel reducen por dos el daño de tensión sufrido por ataques paralizantes.

BESALISKO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los besaliskos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Aguante (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). Además Al hacer una tirada de habilidad, un besalisko puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales frías.
- **Extremidad Adicional:** Los besaliskos en un ataque exitoso de Pelea pueden usar para golpear a un segundo objetivo (a alcance de interacción) causando el mismo daño que al blanco original.

BITH







- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los bith empiezan con 1 rango de entrenamiento en Percepcion (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).

CAAMASI



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 12 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los caamasi empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Negociacion (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Don de Gentes.
- **Memoria Compartida:** Los caamasi tienen muy buena memoria, así como la posibilidad de compartir conocimientos con otros de su especie. Un caamasi recibe ■ en cualquier tirada de las Habilidades de Conocimiento, siempre y cuando posea al menos un rango en esa habilidad.

CATHAR



CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	1	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los cathar empiezan con 1 rango de entrenamiento en Atletismo o Sigilo (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Garras:** Cuando un cathar efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.

CEREANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los cereanos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Alerta o Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Cerebros binarios:** Los cereanos añaden ■ a todas las tiradas de Alerta o Frialdad que decidan la iniciativa de combate.

CHADRA-FAN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los chadra-fan empiezan con 1 rango de entrenamiento en Mecánica (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Manitas.
- **Visión Nocturna:** El chadra-fan elimina ■ impuesta por un entorno oscuro.
- **Tamaño:** Los chadra-fan tienen una Silueta de 0.

CHEVIN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	2	2	1

- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los chevin empiezan con 1 rango de entrenamiento en Bajos Fondos (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).

CLAWDITE



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los clawdites empiezan con 1 rango de entrenamiento en Engaño (Pero sigue estando limitado a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Cambia Formas:** A costa de 2 puntos de Fatiga, un clawdita puede optar por volver a realizar una tirada de Engaño para mostrar un falso aspecto, que durará hasta que el clawdite quiera, quede inconsciente o muera. Estos puntos de fatiga no se recuperan hasta que el clawdita vuelve a su forma real.

DASHADE



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los dashade empiezan con 1 rango de entrenamiento en Alerta o Coacción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Montaraz.
- **Resistencia a la Fuerza:** Aumenta en uno la dificultad en todos las tiradas que afecten a un dashade con un poder o talento de la Fuerza.

DEFEL



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	1	3	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los defel empiezan con 1 rango de entrenamiento en Alerta (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Ensombrecido:** Los defel (también conocidos como Espectros). Cuando se encuentran en la oscuridad o en la sombra, un defel añade ■■ a todas sus tiradas de Sigilo.
- **Sensible a la luz:** Un defel expuesto a la luz brillante sin gafas protectoras añade ■■ a todas sus tiradas de habilidad.
- **Equipo Especial:** El defel empieza el juego con unas gafas de protección lumínica, las cuales anulan los efectos del rasgo Sensible a la luz. En caso de sustitución, el precio es de 100 créditos y rareza de 3.
- **Tamaño:** Los defel tienen una Silueta de 0.

DEVARONIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	3	2	2

- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 110 PE
- **Capacidades especiales:** Los devaronianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Callejeo o Engañar (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Curiosidad Innata:** Los devarionanos reciben ❂ en todas las tiradas de Percepción.

DRESSELLIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los desselianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Armas a Distancia Pesadas o Sigilo (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).

DUG



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los dug empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Ambidiestro:** Un dug añade a todas las tiradas de Combate y Coordinación cuando ataque con dos armas.
- **Tamaño:** Los dug tienen una Silueta de 0.

EWOK



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	3	2	2	1

- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los ewok empiezan con 1 rango de entrenamiento en Sigilio o Supervivencia (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Olfato:** Un ewok puede eliminar todo ■ impuesto por la ocultación de un objetivo que este a Corto Alcance.
- **Tamaño:** Los ewok tienen una Silueta de 0.

FALLEN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Esta especie empieza con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Coacción (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- **Apnea:** Un fallen puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a 10 veces su fortaleza a partir del cual empezará a ahogarse.
- **Alomonas Alarmógenas*:** Como una acción. Por cada éxito que obtenga en una tirada de Engaño, contra la Disciplina de un único objetivo que esté a Corto Alcance, dicho objetivo sufrirá 1 punto de Tensión. Los objetivos que sean inmunes o no se vean afectados por los riesgos atmosféricos son inmunes a este efecto.

**NdT: Originalmente feromonas, pero las feromonas sólo afectan a la misma especie.*

FARGHUL







Umbral de Heridas: 10 + Fortaleza
Umbral de Tensión: 10 + Voluntad
Experiencia inicial: 100 PE
Capacidades especiales: Los farghul empiezan con 1 rango de entrenamiento en Actividad Criminal o Engaño (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Actitud Convincente.

GAMORREANOS



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



Umbral de Heridas: 12 + Fortaleza
Umbral de Tensión: 8 + Voluntad
Experiencia inicial: 90 PE
Capacidades especiales: Los gamorreanos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea (Pero sigue estando limitado a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
Ardor Guerrero: Cuando un gamorreano efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario portando un arma, a esta le otorga la propiedad de Letal 1. Si el arma ya posee dicha propiedad, aumentaría a Letal 2.

GIVIN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los givin empiezan con 1 rango de entrenamiento en Educación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- **Exoesqueleto Sellado:** Los givin son inmunes a los efectos del vacío o de la asfixia.

GOTAL



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Esta especie empieza con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Negociación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Conos Sensoriales:** Los gotal son capaces de leer e interpretar las señales electromagnéticas de su entorno, ayudando así a sus pobres sentidos. No sufren dados de Complicación en la oscuridad o en otras condiciones de mala visibilidad. Además estos conos les permite percibir muy bien el estado de animo de otros seres, por lo que añaden ■ en todas las tiradas de Frialdad para las interacciones sociales.

GUNGAN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los gungan empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coordinación (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Nadador Nato:** Los gungan nunca sufren penalizaciones de movimiento en el agua.
- **Apnea:** Un gungano puede contener la respiración durante un número de asaltos igual a 10 veces su fortaleza, a partir del cual empezará a ahogarse.

HERGLIC



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 14 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los herglic empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción o Carisma (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).

JAWA



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los jawas empiezan con 1 rango de entrenamiento en Mecánica (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje. También comienzan con 1 rango en el talento ¡Utinni!.
- **Morador del Desierto:** Al hacer una tirada de habilidad, un jawa puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales áridas.
- **Tamaño:** Los jawas tienen una Silueta de 0.

KLATOOINIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los klatooinianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea o Armas a Distancia (Pesadas o Ligeras). También comienzan con 1 rango de entrenamiento en dos habilidades no profesionales distintas de su elección. Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en todas las habilidades anteriores durante la creación del personaje.

KUBAZ



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	2	2	3	2	2

- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** El kubaziano empieza con 1 rango de entrenamiento en Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Instinto Callejero.

LEPI



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	3	2	1	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los lepi empiezan con 1 rango de entrenamiento en Atletismo o Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Coz:** Cuando un lepi efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +2 al daño y posee un valor de crítico de 4.

NAGAI



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los nagai empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Coordinación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Don de Gentes.

NAUTOLAN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los nautolan empiezan con 1 rango de entrenamiento en Atletismo (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Anfibio:** Los nautolan pueden respirar bajo el agua sin penalización alguna.
- **Sensor de Feromonas:** Los nautolan pueden eliminar todo ■ impuesto por la ocultación de un objetivo que este a Corto Alcance.

NEIMOIDIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE

Fortaleza	Agilidad	Intelecto	Astucia	Voluntad	Presencia
2	2	2	2	1	3

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 110 PE
- **Capacidades especiales:** Los neimoidianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Engañar (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).

NIKTO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 8 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los nikto empiezan con 1 rango de entrenamiento en Aguante (Pero sigue estando limitado a un rango máximo de 2 en esta habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Montaraz.

NOGHRI





CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los noghri empiezan con 1 rango de entrenamiento en Pelea (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Acechador.
- **Olfato:** Un noghri puede eliminar todo ■ impuesto por la ocultación de un objetivo que este a Corto Alcance.
- **Garras y Colmillos:** Cuando un noghri efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.

ORTOLANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Esta especie empieza con 1 rango de entrenamiento en Supervivencia (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Fortaleza Intestinal:** Un ortolano reduce la dificultad en uno de todas las tiradas de Aguante para resistir los efectos de cualquier veneno.
- **Sentidos Agudos:** Los ortolanos reciben ■ en todas las pruebas de Percepción.
- **Tamaño:** Los ortolanos tienen una Silueta de 0.

PAU'AN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los pau'an empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción o Negociación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).

QUARREN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los quarren empiezan con 1 rango de entrenamiento en Engañar o Negociación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Anfibio:** Un quarren pueden respirar bajo el agua sin penalización alguna.

RYN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los ryn empiezan con 1 rango de entrenamiento en Engañar o Instinto Callejero (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Contactos Mercado Negro.
- **Cola Prensil:** Los ryn puede usar sus colas para sostener y manipular objetos pequeños, pero no para realizar ningún tipo de ataque.

SELKATH



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los selkath empiezan con 1 rango de entrenamiento en Medicina o Negociación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Cirujano.
- **Anfibio:** Un selkath puede respirar bajo el agua sin penalización alguna.

SHISTAVANEN



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los shistavanen empiezan con 1 rango de entrenamiento en Alerta (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Visión Nocturna:** El shistavanés elimina ■ impuesta por un entorno oscuro.
- **Rastreador Asombroso:** El shistavanés siempre trata la habilidad Supervivencia como una habilidad profesional.

SLUISSI



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los sluissi empiezan con 1 rango de entrenamiento en Mecánica (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Mañoso o Reparación Eficaz.
- **Mecánico Experimentado:** Un sluissi puede realizar una maniobra justo antes de hacer una tirada de mecánica, mejorando así la reserva de dados en un rango.

SNIVVIANO







- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 12 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los snivvianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma o Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Resistencia al Frío:** Al hacer una tirada de habilidad, un snivviano puede eliminar ■■ impuesto por condiciones ambientales frías.
- **Tamaño:** Los snivvianos tienen una Silueta de 0.

SQUIB



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 11 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los squib empiezan con 1 rango de entrenamiento en Negociación (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- **Espabilado con la Tecnología:** Un squib siempre trata la habilidad de Mecánica como una habilidad profesional.
- **Tamaño:** Los squib tienen una Silueta de 0.

TALZ



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 9 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los talz empiezan con 1 rango de entrenamiento en Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Garras:** Cuando un talz efectua tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.
- **Pelaje Térmico:** Al hacer una tirada de habilidad, un talz puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales frías.

THAKWAASH



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	2	2	2	1

- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Personalidad Multiple:** Al inicio de su turno, un thakwassh puede elegir sufrir 2 puntos de Tensión para mejorar en un rango una habilidad específica cara a la creación de la reserva de dados, una vez por turno.

TOGORIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 14 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 8 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los togorianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Garras:** Cuando un togoriano efectúa tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.

TOGRUTA



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
1	3	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los togrutas empiezan con 1 rango de entrenamiento en Sigilo o Supervivencia (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje.
- **Jauría:** Los togrutas infligen un punto de daño adicional en los ataques realizados contra un oponente que también este siendo atacado por un aliado.
- **Ecolocación Pasiva:** Un togruta puede ignorar ■ impuesto por la ocultación de un objetivo.

UBESE



CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	2	2	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los ubeses empiezan con 1 rango de entrenamiento en Engañar o Supervivencia (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Equipo Especial:** El ubese comienza el juego con un traje ambiental que otorga un punto de Protección e incluye una máscara para respirar (Atmósferas tipo I) y un modulador de voz. Un ubese pertrechado con este equipo puede ignorar ■ impuesto por las condiciones de su entorno.

UGNAUGHT



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
2	1	2	3	2	2

- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los ugnaughts empiezan con 1 rango de entrenamiento en Mecánica o Negociación (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en estas habilidades durante la creación del personaje).
- **Endurecido:** Al hacer una tirada de Aguante, un ugnaught puede añadir.
- **Tamaño:** Los ugnaughts tienen una Silueta de 0.

VERPINE



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los verpine empiezan con 1 rango de entrenamiento en Mecánica (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Caparazón:** Los verpine tienen una defensa natural que les otorga un indice de Protección de 1.
- **Vista Microscópica:** Los verpine añaden a todas las tiradas de Percepción a Alcance de Interacción.

WEEQUAY



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 9 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los weequay empiezan con 1 rango de entrenamiento en Aguante o en Atletismo (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Feromonas Comunicativas:** Los weequay pueden comunicarse de manera no verbal con otros miembros de su especie hasta un Corto Alcance. Es completamente indetectable.

WHIPHID

CAPACIDADES DE LA ESPECIE

FORTALEZA	AGILIDAD	INTELECTO	ASTUCIA	VOLUNTAD	PRESENCIA
3	2	1	2	2	2

- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 8 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Los whiphidis comienzan con 1 rango en el talento Rastreador Experto.
- **Garras:** Cuando un whiphid efectua tiradas de Pelea para infringir daño a un adversario, suma +1 al daño y posee un valor de crítico de 3.
- **Olfato:** Un whiphid puede eliminar todo ■ impuesto por la ocultación de un objetivo que este a Corta Alcance.
- **Pelaje Térmico:** Al hacer una tirada de habilidad, los whiphidis puede eliminar ■ impuesto por condiciones ambientales frías.

ZABRAK



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los zabrak empiezan con 1 rango de entrenamiento en Aguante o Percepción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Recuperación Rápida.

ZELTRON







- **Umbral de Heridas:** 12 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los zeltron empiezan con 1 rango de entrenamiento en Carisma (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Empatía:** Todas las tiradas de Carisma o Engaño que vayan dirigidas al zeltron se le añade ■ .
- **Alomonas Preparágenas*:** Como una acción. Los zeltron añaden a todas las tiradas de Carisma, Engaño y Negociación. Los objetivos que sean inmunes o no se vean afectadas por los riesgos atmosféricos son inmunes a este efecto.

ZYGERRIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 11 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** Los zygerrianos empiezan con 1 rango de entrenamiento en Coacción (Pero siguen estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje). También comienzan con 1 rango en el talento Ataque Furioso.

NdT: Originalmente feromonas, pero las feromonas sólo afectan a la misma especie.

OTROS(*)

TOYDARIANO



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 9 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 12 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 90 PE
- **Capacidades especiales:** Un toydorinano es más pequeño que la media y se le considera de una Silueta de 0.
- **Aleteador:** Los toydorianos tienen alas que le permiten estar suspendidos en el aire, un toydariano no tiene que gastar maniobras adicionales al atravesar terrenos difíciles. Exceptuando esto, sus alas no le confiere ninguna capacidad adicional más allá de las de un personaje que camina normalmente.

CHISS



CAPACIDADES DE LA ESPECIE



- **Umbral de Heridas:** 10 + Fortaleza
- **Umbral de Tensión:** 10 + Voluntad
- **Experiencia inicial:** 100 PE
- **Capacidades especiales:** El chiss empieza con 1 rango de entrenamiento en Frialdad (Pero sigue estando limitados a un rango máximo de 2 en esta habilidad durante la creación del personaje).
- **Infravisión:** Los chiss se han adaptado para ser capaces de ver tanto en el espectro infrarrojo como el normal. Esto permite a los personajes chiss poder eliminar todo ■ impuesto la iluminación de un entorno.

(*) Nota del Traductor.

En la versión original en inglés, este apartado se tituló como *"Outdated"*, que vendría a significar algo así como *"en desuso"*.

Al ser dos especies alienígenas con los cánones de los más elevados en el Universo Star Wars, se ha preferido modificar el titulo por otro menos polémico.